
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6 TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATERI PERANGKAT LUNAK PENGOLAH GAMBAR
(BITMAP) KELAS X MULTIMEDIA DI SMK
NEGERI 4 PADANGSIDIMPUAN**

Zulkaidah Hasibuan¹, Hanifah Nur Nasution², Nurhidayah Fithriyah Nasution³, Armansyah Lubis⁴
^{1,2,3}Fakultas Pendidikan Matematika Ilmu Pengetahuan Alam, ⁴Fakultas Dakwah UIN

Email : zulkaidahasibuan8974@gmail.com

Email : hanifahnurnasution@gmail.com

Email : nst.fithri@gmail.com

Email : Armansyalubis80@gmail.com

ABSTRAK

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikan efektivitas penggunaan media pembelajaran menggunakan adobe flash cs6 terhadap minat belajar siswa pada materi perangkat lunak pengolah gambar (bitmap) kelas x Multimedia di SMK Negeri 4 Padangsidempuan. Jenis penelitian pada penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yaitu penelitian dengan memperoleh data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan. Peneliti menggunakan metode eksperimen dengan desain *pre exp erimental design* dengan jenis *posttest one-group pretest-posttest desain*. Dalam desain ini terdiri dari nilai sebelum perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Nilai sebelum perlakuan disebut pretest dan nilai sesudah perlakuan disebut posttest. Berdasarkan hasil output SPSS 22 pada table diatas merupakan hasil analisis uji r nilai signifikan yang diperoleh 0,413 %. Berdasarkan hasil nilai tersebut dapat dilihat bahwa nilai sig (2-tailed) < dari taraf sig 0,05<0,413 dari taraf signifikansi. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternative dapat diterima dan di uji kebenarannya, artinya terdapat efektivitas yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran aplikasi *Adobe Flash Cs6* terhadap minat belajar siswa di kelas X Multimedia di SMK Negeri 4 Padangsidempuan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Adobe Flash Cs6, Minat Belajar

i. PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang kian hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan.

Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, serta pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pendidikan, maka guru

dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal, baik di dalam belajar mandiri maupun pembelajaran dikelas. Pendidikan memiliki peran penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing kearah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya.

Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik serta aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlakukan dirinya, masyarakatnya, bangsa dan Negara.

Pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Keberhasilan suatu pendidikan sangat terkait dengan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan indikator dari keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan minat siswa, media pembelajaran juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan percaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses komunikasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat.

Sekolah Menengah Kejuruan menghasilkan siswa yang langsung siap terjun kelapangan. Sekolah menengah kejuruan tidak terlepas dari yang namanya pembelajaran. Pembelajaran yaitu kegiatan yang bertujuan untuk mengubah pola pikir siswa agar menjadi lebih baik dan juga bertambahnya pengetahuan siswa tersebut kegiatan yang berhubungan dengan proses belajar siswa salah satunya yaitu pembelajaran komputer dan jaringan dasar.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 4 Padangsidempuan adalah salah satu sekolah bidang keteknikan. Menurut observasi yang berhasil didapatkan dari salah satu guru bidang studi Multimedia bahwa minat belajar siswa kelas X untuk materi pokok Komputer jaringan dasardianggap rendah dan belum sesuai dengan yang diharapkan. Guru juga belum menemukan media yang tepat dan mudah digunakan untuk meningkatkan minat belajar tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada bulan Januari 2022 kepada

guru Multimedia yang bernama Novita Sari Situmorang S.Ds selaku guru bidang studi Dasar Desain Grafis mengatakan bahwa kurangnya minat belajar siswa dan rendahnya semangat untuk belajar pada mata pelajaran dasa desain grafis pada materi perangkat lunak pengolah gambar. Hal ini disebabkan karna kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berlangsung, sampai saat ini pembelajaran pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan media pembelajaran Powerpoint/Microsoft Powerpoint. Siswa kurang memahami setiap proses dalam perhitungan, karena penggunaannya yang hanya berfokus dengan slide yang ditampilkan. Pada saat guru memberikan soal kepada siswa, siswa merasa bingung dalam proses pengerjaan soal tersebut karena tidak mengetahui setiap proses yang dilakukan dalam proses perhitungan tersebut.

Dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa peran guru sangat berpengaruh. Permasalahan yang dihadapi sekarang ialah penggunaan media pembelajaran berupa optimal. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya variasi media yang digunakan. Guru masih terpaku pada buku dan modul yang diberikan kepada siswa, sehingga semangat siswa dalam proses belajar menjadi rendah. Hal ini yang menuntut para guru agar menggunakan cara yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih menangkap materi yang diajarkan.

Faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa di SMK Negeri 4 Padangsidempuan adalah kesadaran siswa dalam penggunaan handphone, siswa ribut saat guru menjelaskan materi pembelajaran, semangat belajar rendah karena penggunaan media pembelajaran yang digunakan kurang optimal.

Upaya yang dilakukan untuk menanggulangi masalah tersebut, Maka dengan adanya media *adobe flash cs6* ini, diharapkan kualitas proses pembelajaran lebih baik dan siswa dapat lebih tertarik dan

1 ari materi ajar yang disampaikan sehingga capaian hasil belajar siswa 1 lebih baik. Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan diatas peneliti akan mencoba mengkaji "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs6 Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Gambar (Bitmap) Kelas X

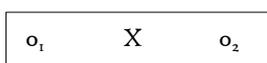
Multimedia Di SMK Negeri 4 Padangsidempuan”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian pada penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yaitu penelitian dengan memperoleh data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan.

Peneliti menggunakan metode eksperimen dengan desain *pre experimental design* dengan jenis *pretest posttest desain*. Dalam desain ini terdiri dari nilai sebelum perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Nilai sebelum perlakuan disebut pretest dan nilai sesudah perlakuan disebut posttest.

Desain penelitian:



Sumber : Sugiyono (2014)

Keterangan :

o_1 = nilai *pretest* (sebelum perlakuan)

X = perlakuan yang diberikan

o_2 = nilai *posttest* (setelah perlakuan)

Populasi adalah keseluruhan subjek yang akan dijadikan sebagai objek penelitian. Dalam hal ini populasinya adalah seluruh kelas X multimedia di SMK Negeri 4 Padangsidempuan.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian yang digunakan oleh penelitian adalah teknik *random sampling* (sampel acak). Sampel yang akan penulis ambil dalam penelitian ini kelas X Multimedia sebanyak 27 orang.

Instrumen penelitian merupakan alat untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan dalam menguji hipotesis. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian sangat penting sebab instrumen yang baik dapat menjamin pengambilan data akurat.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu untuk mengambil data yang dapat digunakan peneliti agar kegiatan tersebut sistematis dan lebih mudah dalam melaksanakannya. Dalam membuat instrument penelitian ini penulis berpedoman pada kedua variable penelitian yaitu Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs6 Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Gambar (Bitmap) Kelas X

Multimedia Di SMK Negeri 4 Padangsidempuan.

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah lembar angket.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menggunakan desain Peneliti menggunakan metode eksperimen dengan desain *pre experimental design* dengan jenis *posttest one-group pretest-posttest desain*. Dalam desain ini terdiri dari nilai sebelum perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Nilai sebelum perlakuan disebut pretest dan nilai sesudah perlakuan disebut posttest.

Basarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap variable X yakni penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi adobe flash cs6 melalui indikator yang ditetapkan dengan mengajukan 20 butir angket diperoleh nilai yang menyebar dari nilai rata-rata senilai 84,78 nilai tersebut berada pada kategori “Sangat Baik”

Setelah diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran seperti biasanya seperti metode ceramah ataupun tidak menggunakan media *Adobe flash cs6*, kemudian diberikan tes akhir (*pre-test*) dengan mengajukan 20 butir pernyataan angket dengan pilihan 5= sangat setuju (ss), 4= setuju (s), 3=Ragu-ragu(rr), 2=tidak setuju(ts) dan 1= sangat tidak setuju(sts). Maka diperoleh nilai rata-rata adalah 91,04.

Pada kelas Eksperimen telah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon*, kemudian diberikan tes akhir (*post-test*), maka skor dalam penelitian ini lebih tinggi dari dari kelas control dengan nilai rata-rata 4,32.

Dari uraian masalah di tersebut peneliti mengambil solusi dalam penelitian yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi *adobe flash cs6*. Maka peneliti membuat kesimpulan bahwa media tersebut dapat diterapkan dalam kelas eksperimen berpengaruh sehingga minat belajar siswa meningkat.

Berdasarkan hasil nilai tersebut dapat dilihat bahwa nilai sig (2-tailed) < dari taraf sig 0,05<0,413 dari taraf signifikasi. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternative dapat diterima dan di uji kebenarannya, artinya terdapat efektivitas yang signifikan antara penggunaan media

pembelajaran aplikasi *Adobe Flash Cs6* terhadap minat belajar siswa di kelas X Multimedia di SMK Negeri 4 Padangsidimpuan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa tinggi rendahnya minat belajar siswa pada materi pelajaran tergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan metode atau media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menarik beberapa kesimpulan berdasarkan dari hasil pengumpulan data. adapun kesimpulan tersebut sebagai berikut :

Terdapat efvktivitas yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada materi instalasi jaringan komputer di kelas X Multimedia SMK Negeri 4 Padangsidimpuan. Berdasarkan kesimpulan tersebut, hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini berbunyi “ Terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *adobe flash cs6* terhadap minat belajar siswa pada mater perangkat lunak pengolah gambar (bitmap) kelas x multimedia di smk negeri 4 padangsidimpuan”. dengan kata lain yang diajukan dapat diterima. hal ini menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa materi perangkat lunak pengolah gambar (bitmap) oleh kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran *adobe flash cs6*.

5.SARAN

Dari kesimpulan yang ditarik dari hasil penelitian dan implikasi yang dikemukakan, maka penulis menyarankan sebagai berikut:

1. Bagi guru, hendaknya memberikan penekanan pemantapan kepada siswa dengan media pembelajaran *adobe flash cs6* agar minat belajar yang di miliki siswa semakin baik khususnya materi instalasi instalasi jaringan komputer.
2. Untuk siswa, hendaknya memperkaya penguasaan agar minat belajar siswa semakin baik khususnya materiperangkat lunak pengolah gambar (bitmap) dan dapat memberikan umpan balik.
3. Bagi instansi terkait, diharapkan untuk memberikan masukan dalam usaha perbaikan ke arah peningkatan mutu

pendidikan dan pengajaran khususnya bidang studi pendidikan Vokasional Informatika.

6.REFERENSI

- Adam dan sastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS jurnal*. Volume 3 nomor 2. Hal 78-90.
- Alistriwahyuni. 2019. Pengaruh Promosi Penjualan, Kemudahan Penggunaan, Dan Fitur Layanan I-Saku Terhadap Keputusan Pembelian Pada I-Saku Di Indimaret. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*. Volume 07 nomor 02 tahun 2019.
- Dolong. 2016. Teknik Analisis Dalam Komponen Pembelajaran. Volume 5, nomor 2, juli-desember 2016. Hal 293-300.
- Friantini dan Winata. 2019. Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. Volume 4. Nomor 1. Bulan maret 2019. Page 6-11.
- Hanafri. Dkk. 2017. Aplikasi Pembelajaran Interaktif Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash Cs6. *Jurnal Sisfotek Global*. Vol 7. No 2. September 2017.
- Harefa, Melius, dkk. 2020. Analisis Minat Belajar Kimia Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*. Volume 1, nomor 2, Juli 2020, hal. 81-86
- Holik dan soemarso. 2018. Analisis Pengaruh Keamanan Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Nasabah Dan Kebermanfaatan Terhadap Minat Menggunakan E-Banking Pada PT Bank BNI Syariah KCP Magelang. *Jurnal Sains Ekonomi Dan Perbankan Syariah*. Volume 8, nomor 2, juli 2018. Hal 49-57.
- Kartika, Sinta. Dkk. 2019. Pengaruh Kualitas Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. Vol 7. NPomor 1, 2019.

- Kaltsum. 2017. Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *Universitas Muhamma Diyah Magelang*. Halaman 19-24.
- Laa, Neli. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol 2. No 2. Juli 2017. Hal 139-148.
- Muhson. Dkk. 2012. Analisis relevansi lulusan perguruan tinggi dengan dunia kerja jurnal ekonomia. Volume 8, nomor 1, april 2012. Hal 42-52.
- Mustarin, Amirah. Dkk. Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X ATPH Pada Mata Pelajaran Alat Dan Mesin Pertanian Di SMKN 4 Jeneponto. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*. Volume 5. Nomor 1 (2019) : 1-8.
- Nurhasanah dan Sobandi. 2016. Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol 1. No 1. Agustus 2016. Hal 128-135.
- Nurrahmanto dan raharja. 2015. Pengaruh Kemudahan Penggunaan Kenikmatan Berbelanja, Pengalaman Berbelanja Dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Minat Beli Konsumen Di Situs Jual Bel Inline Bukalapak.Com. *Diponegoro Jurnal Of Manajemen*. Volume 4 nomor 2 tahun 2016. Hal 1-15.
- Nuritta. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasilbelajar Siswa. *Jurnal Ilmu Al-Quran, Hadis, Syariah Dan Tarbiah*. Volume 03, nomor 01, juni 2018. Hal 171-187.
- Oktaviani, Dian. Dkk . 2020. Penggunaan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas Iv. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. Vol 8. No 3. Tahun 2020 pp.527-540.
- Prianto dan Putri. 2017. Pengaruh Ketersediaan Fasilitas Belajar, Dukungan Orang Tua Yang Dirasakan Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMA PGRI Ngimbang Lamongan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Kewirausahaan, Bisnis Dan Manajemen (JPEKBM)*. Vol 1. No 2. Desember 2017. Hlm 13-38.
- Rahma, Fatikh. 2019. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*. Vol 14. No 2. Desember 2019.
- Sugiyono, 2014. Metode Penelitian Administrasi di Lengkapi dengan Metode R & D. Bandung : ALFABETA.
- Setiyarko. 2016. Analisis Persepsi Harga, Promosi Kualiatas Laynan Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Pembelian Produk Secra Online. *Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*. Volume 5 nomor 2. Oktober 2016. Hal 128-143.
- Ulum. 2020. Prinsi-Prinsip Pengembangan Kurikulum Relevansi Dan Kontinuitas. *Jurnal Kajian Keislaman Dan Pendidikan*. Volume 12 (1) maret (2020).
- Yuliani. 2017. Pembelajaran Fisika Menggunakan Animasi Macromedia Flash-Mx Dan Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*. 06 (1) (2017). Hal 13-21.